

EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING BERBASIS LOMBA KEMERDEKAAN DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KERJA SAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Slamet Hari Pambudi

SDN Pakintelan 02

slamet.puput05@gmail.com

Puput Alfrianti

SDN Polaman

puputalfrianti2305@gmail.com

Abstrak

Studi ini membahas rendahnya keterlibatan dan kolaborasi siswa yang diamati di SDN Pakintelan 02. Studi ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *Game-Based Learning* (GBL) melalui kompetisi Hari Kemerdekaan dalam meningkatkan aspek-aspek tersebut. Desain kuantitatif pra-eksperimental (*One-Group Pretest-Posttest*) digunakan, melibatkan 120 siswa yang dipilih melalui total sampling. Data yang dikumpulkan melalui lembar observasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, termasuk N-Gain. Hasil menunjukkan skor rata-rata keterlibatan meningkat dari 58,7 menjadi 78,9 (N-Gain: 0,49), dan skor rata-rata kolaborasi meningkat dari 59,4 menjadi 81,2 (N-Gain: 0,54), dengan kedua peningkatan tersebut signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Dengan demikian, kompetisi GBL hingga Independence Day secara efektif meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Metode instruksional, pembelajaran kolaboratif, motivasi belajar, aktivitas rekreatif, pendidikan dasar.

Abstract

This study addressed low student engagement and collaboration observed at SDN Pakintelan 02. It aimed to analyze the effectiveness of Game-Based Learning (GBL) through Independence Day competitions in improving these aspects. A pre-experimental quantitative design (*One-Group Pretest-Posttest*) was employed, involving 120 students selected via total sampling. Data collected through observation sheets were analyzed using descriptive and inferential statistics, including N-Gain. Results showed the mean engagement score increased from 58.7 to 78.9 (N-Gain: 0.49), and collaboration increased from 59.4 to 81.2 (N-Gain: 0.54), with both gains being statistically significant ($p < 0.001$). Thus, GBL through Independence Day competitions effectively improved elementary students' engagement and collaboration.

Keywords: Game-Based Learning, Independence Day competition, student engagement, collaboration, elementary school.

PENDAHULUAN

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai lingkungan untuk mencapai tujuan belajar. Plass, Homer, dan Kinzer (2015) menjelaskan bahwa permainan dapat menjadi lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan peserta didik pada aspek kognitif, perilaku, afektif, dan sosial-budaya. Menurut mereka, pemanfaatan permainan dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan landasan kognitif, motivasional, afektif, dan sosiokultural sehingga permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung proses belajar.

Squire (2008) memandang pembelajaran berbasis permainan sebagai suatu pendekatan yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman melalui aktivitas interaktif dan pemecahan masalah. Permainan dapat memberikan pengalaman yang memungkinkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan cara berpikir dan memahami suatu permasalahan.

Peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia di sekolah dasar pada bulan Agustus merupakan momentum yang selalu mendapat antusiasme dari peserta didik. Salah satu kegiatan yang banyak dilakukan adalah berbagai perlombaan, seperti balap kelereng, memasukkan pensil ke dalam botol, estafet, bakiak, membawa bola, memindahkan benda, dan permainan kelompok lainnya. Kegiatan tersebut pada dasarnya sangat dekat dengan dunia anak karena mengandung unsur bermain, bergerak, berkompetisi, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman langsung.

Namun, berdasarkan kondisi yang sering ditemukan di lapangan, kegiatan lomba dalam rangka peringatan kemerdekaan masih lebih banyak

diposisikan sebagai kegiatan hiburan dan kompetisi sesaat. Orientasi kegiatan umumnya terfokus pada siapa yang menjadi juara, memperoleh hadiah, dan menyelesaikan permainan paling cepat. Setelah perlombaan selesai, pengalaman yang diperoleh siswa belum selalu diarahkan untuk menjadi bagian dari proses belajar yang terencana.

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa *Game-Based Learning* bukan sekadar belajar sambil bermain, tetapi merupakan proses pembelajaran yang sengaja dirancang menggunakan struktur dan mekanisme permainan untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan menjadi sarana bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan, mengambil keputusan, mencoba strategi, memperoleh umpan balik, dan belajar dari pengalaman.

Berdasarkan observasi awal terhadap 120 siswa SDN Pakintelan 02, diperoleh gambaran bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan bersama masih tergolong rendah. Sebanyak 66 siswa (55,0%) berada pada kategori sangat rendah dan rendah, terdiri atas 18 siswa (15,0%) dalam kategori sangat rendah dan 48 siswa (40,0%) dalam kategori rendah. Sementara itu, hanya 19 siswa (15,8%) yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan keterlibatan secara optimal, terutama dalam mengambil peran, berinisiatif, berpartisipasi aktif, dan mengikuti kegiatan secara antusias.

Permasalahan yang hampir sama ditemukan pada aspek kerja sama. Dari 120 siswa yang diamati, sebanyak 67 siswa (55,8%) berada pada kategori sangat rendah dan rendah, terdiri atas 16 siswa (13,3%) dalam kategori sangat rendah dan 51 siswa (42,5%) dalam kategori rendah. Hanya 19 siswa (15,8%) yang berada pada kategori

tinggi dan sangat tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berbagi tugas, berkomunikasi, melakukan koordinasi, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap tujuan kelompok masih perlu ditingkatkan.

Kondisi rendahnya keaktifan dan kerja sama tersebut menjadi perhatian karena sekolah memiliki momentum kegiatan lomba dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia yang melibatkan seluruh siswa. Berbagai permainan seperti estafet, bakiak, balap kelereng, memasukkan pensil ke dalam botol, dan permainan kelompok lainnya sebenarnya memberikan peluang besar untuk melibatkan siswa secara aktif sekaligus mengembangkan kemampuan bekerja sama. Namun, apabila lomba hanya diarahkan pada kompetisi untuk menentukan pemenang, potensi edukatif dari permainan tersebut belum dapat dimanfaatkan secara optimal.

Oleh karena itu, kegiatan lomba kemerdekaan perlu dirancang menggunakan pendekatan Game-Based Learning, sehingga permainan tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi, mengambil peran, berkomunikasi, berkoordinasi, menyelesaikan tantangan, dan mencapai tujuan bersama. Efektivitas penerapan pendekatan tersebut selanjutnya dapat diketahui melalui perbandingan tingkat keaktifan dan kerja sama siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan Game-Based Learning.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan memiliki hubungan positif dengan keaktifan, keterlibatan, dan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Pertama, penelitian Purnomo, Sadiah, dan Fitri (2026) berjudul

“Investigating the Effects of Mobada Game-Based Learning on Student Activeness in Elementary Mathematics: A Constructivist Perspective”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest* terhadap 38 siswa kelas V sekolah dasar. Keaktifan siswa diukur melalui beberapa aspek, termasuk partisipasi, perhatian, dan kolaborasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan berbasis GBL memberikan dampak terhadap keaktifan siswa.

Penelitian tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama menempatkan keaktifan siswa sebagai variabel penting dalam penerapan Game-Based Learning. Perbedaannya, penelitian Purnomo dkk. diterapkan dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan Mobada, sedangkan penelitian ini menggunakan lomba kemerdekaan sebagai konteks Game-Based Learning. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan GBL dari konteks pembelajaran mata pelajaran ke konteks kegiatan sekolah yang bersifat rekreatif-edukatif.

Kedua, penelitian Hartini dan Dwiastuti (2026) mengenai efektivitas GBL terhadap *student engagement* siswa sekolah dasar menggunakan desain kuasi eksperimen *one-group pretest-posttest* terhadap 35 siswa kelas VI. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa setelah penerapan GBL dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < .001$) dan ukuran efek pada kategori sedang.

Penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa permainan dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada kondisi awal yang sama, yaitu adanya kebutuhan untuk meningkatkan

keterlibatan siswa melalui aktivitas yang lebih interaktif. Namun, penelitian Hartini dan Dwiastuti dilaksanakan dalam pembelajaran sistem gerak manusia, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan dalam kegiatan peringatan Hari Kemerdekaan.

Ketiga, penelitian Amran, Ilmi, dan Ahmad (2026) tentang *Digital Game-Based Learning and Student Engagement in Elementary Science* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental posttest-only control group*. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan membandingkan pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* berbantuan Wordwall dengan pembelajaran konvensional. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam keterlibatan siswa ($p < .05$), dengan kelompok yang memperoleh GBL menunjukkan keterlibatan lebih tinggi

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* telah banyak diteliti dan menunjukkan potensi dalam meningkatkan keaktifan, keterlibatan, motivasi, dan kolaborasi siswa sekolah dasar. Bahkan penelitian terbaru tahun 2026 menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa setelah penerapan *Game-Based Learning*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu (1) mengetahui dan menganalisis tingkat keaktifan siswa sebelum dan setelah mengikuti kegiatan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan serta mengetahui peningkatan keaktifan yang terjadi; (2) mengetahui dan menganalisis tingkat kemampuan kerja

sama siswa sebelum dan setelah mengikuti kegiatan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan serta mengetahui peningkatan kemampuan kerja sama yang terjadi; dan (3) menganalisis efektivitas penerapan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan secara keseluruhan dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar berdasarkan perbandingan hasil pengukuran sebelum dan setelah perlakuan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui efektivitas penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbasis lomba kemerdekaan dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. Penelitian diawali dengan pengukuran kondisi awal siswa (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan berupa kegiatan lomba kemerdekaan yang dirancang menggunakan prinsip *Game-Based Learning*, dan selanjutnya dilakukan pengukuran kembali (*posttest*). Desain penelitian dapat digambarkan dengan pola O_1-X-O_2 , dengan O_1 sebagai pengukuran awal keaktifan dan kerja sama siswa, X sebagai perlakuan berupa *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan, dan O_2 sebagai pengukuran akhir setelah perlakuan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN Pakintelan 02 yang berjumlah 120 siswa. Karena seluruh anggota populasi dilibatkan dalam penelitian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, sehingga jumlah sampel penelitian sebanyak 120 siswa. Pelibatan seluruh siswa dimaksudkan agar penelitian dapat memperoleh gambaran secara menyeluruh mengenai perubahan

keaktifan dan kerja sama siswa setelah mengikuti kegiatan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keaktifan dan kerja sama siswa sebelum dan setelah perlakuan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses penelitian. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator keaktifan dan kerja sama siswa.

Untuk menjamin keandalan (*reliability*) pengamatan terhadap 120 siswa, observasi dilakukan dengan melibatkan 6 orang observer. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok observasi, masing-masing terdiri atas 20 siswa, dan setiap kelompok diamati oleh satu orang observer. Pembagian kelompok observasi dilakukan sebelum penelitian dengan mempertimbangkan pembagian kelompok permainan sehingga observer dapat memusatkan perhatian pada perilaku siswa yang menjadi tanggung jawabnya.

Sebelum pengumpulan data, keenam observer diberikan pedoman observasi dan penyamaan persepsi mengenai indikator keaktifan dan kerja sama siswa serta kriteria pemberian skor pada skala 1–4. Penyamaan persepsi dilakukan melalui penjelasan instrumen dan simulasi pengamatan terhadap contoh aktivitas permainan. Hal ini bertujuan agar setiap observer memiliki pemahaman yang sama dalam mengidentifikasi dan memberikan skor terhadap perilaku siswa.

Pada tahap pretest dan posttest, setiap observer mengamati kelompok siswa yang sama dengan menggunakan instrumen dan prosedur pengamatan yang sama. Observer melakukan pengamatan secara langsung selama aktivitas permainan berlangsung dan mencatat skor berdasarkan perilaku

nyata yang ditunjukkan siswa. Pengamatan difokuskan pada indikator yang telah ditetapkan, meliputi keterlibatan dalam kegiatan, perhatian, keberanian berpartisipasi, kontribusi dalam kelompok, komunikasi, saling membantu, menghargai teman, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Dengan pembagian 20 siswa untuk setiap observer, proses pengamatan diharapkan lebih terfokus dan memungkinkan observer melakukan pencatatan perilaku siswa secara lebih cermat dibandingkan apabila 120 siswa diamati secara bersamaan oleh satu observer. Untuk menjaga konsistensi penilaian, observer yang sama mengamati siswa yang sama pada tahap pretest dan posttest. Selanjutnya, seluruh hasil observasi dari keenam observer dikompilasi untuk memperoleh data keseluruhan mengenai keaktifan dan kerja sama siswa.

Selain observasi, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto atau video kegiatan, daftar peserta, pembagian kelompok, jadwal kegiatan, dan dokumen lain yang relevan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat bukti pelaksanaan perlakuan dan mendukung hasil pengamatan yang diperoleh selama penelitian.

Keaktifan siswa diamati melalui perhatian terhadap kegiatan, partisipasi dalam aktivitas, inisiatif mengambil peran, keberanian memberikan respons, dan antusiasme mengikuti permainan. Sementara itu, kerja sama siswa diamati melalui kemampuan berkomunikasi, pembagian peran, tanggung jawab, saling membantu, koordinasi, serta menghargai anggota kelompok. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, mulai dari kategori sangat kurang sampai sangat baik. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu dilakukan validasi isi melalui *expert*

judgment dan uji reliabilitas untuk memastikan instrumen layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Perlakuan dalam penelitian berupa kegiatan lomba kemerdekaan yang dirancang dengan prinsip Game-Based Learning. Permainan yang digunakan meliputi permainan individu dan kelompok, seperti estafet, bakiak, balap kelereng, memasukkan pensil ke dalam botol, memindahkan bola, serta permainan kelompok lainnya. Permainan dirancang tidak hanya berorientasi pada penentuan pemenang, tetapi juga memuat tujuan, aturan, tantangan, pembagian peran, interaksi, umpan balik, dan refleksi. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan mengambil peran sehingga kegiatan diharapkan mampu mendorong keaktifan sekaligus mengembangkan kemampuan kerja sama.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata, persentase, dan kategori keaktifan serta kerja sama siswa sebelum dan setelah perlakuan. Peningkatan hasil penelitian dianalisis menggunakan N-Gain untuk mengetahui tingkat perubahan skor dari *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk menentukan jenis uji statistik yang digunakan. Apabila data berdistribusi normal, analisis perbedaan dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test, sedangkan apabila data tidak berdistribusi normal digunakan Wilcoxon Signed-Rank Test. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). *Game-Based Learning* dinyatakan memberikan pengaruh yang signifikan apabila diperoleh nilai $p < 0,05$. Efektivitas penerapan GBL selanjutnya ditentukan berdasarkan perubahan skor *pretest* dan *posttest*, nilai N-Gain, serta hasil

pengujian statistik terhadap keaktifan dan kerja sama siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *Game-Based Learning* (GBL) berbasis lomba kemerdekaan dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada 120 siswa SDN Pakintelan 02. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penerapan kegiatan lomba kemerdekaan yang dirancang dengan prinsip *Game-Based Learning*. Hasil pengukuran menunjukkan adanya perubahan positif pada kedua variabel yang diteliti, yaitu keaktifan dan kerja sama siswa.

Kondisi awal menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih relatif rendah. Dari 120 siswa, sebanyak 66 siswa (55,0%) berada pada kategori sangat rendah dan rendah, sedangkan hanya 19 siswa (15,8%) yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara optimal dalam aktivitas bersama, terutama dalam mengambil inisiatif, berpartisipasi aktif, dan menunjukkan antusiasme selama kegiatan.

Setelah penerapan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan, terjadi perubahan yang cukup besar. Jumlah siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah mengalami penurunan, sedangkan jumlah siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi mengalami peningkatan.

Tabel 1. Distribusi Keaktifan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kategori	Sebelum	Sesudah
Sangat Rendah	18 (15,0%)	3 (2,5%)
Rendah	48 (40,0%)	14 (11,7%)
Sedang	35 (29,2%)	31 (25,8%)
Tinggi	15	48

	(12,5%)	(40,0%)
Sangat Tinggi	4 (3,3%)	24 (20,0%)
Jumlah	120 (100%)	120 (100%)

Tabel 1 menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan GBL, siswa pada kategori rendah dan sangat rendah berkurang dari 66 siswa menjadi 17 siswa. Sebaliknya, siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 19 siswa menjadi 72 siswa. Dengan demikian, terdapat perubahan distribusi keaktifan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan positif setelah mengikuti kegiatan permainan berbasis lomba kemerdekaan.

Secara keseluruhan, skor rata-rata keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 58,7 pada pengukuran awal menjadi 78,9 pada pengukuran akhir. Peningkatan tersebut menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,49, yang menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan *Game-Based Learning* ($p < 0,001$). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan GBL berbasis lomba kemerdekaan dapat meningkatkan keaktifan siswa diterima.

Hasil pengukuran awal pada aspek kerja sama menunjukkan bahwa kemampuan siswa juga masih perlu ditingkatkan. Dari 120 siswa, sebanyak 67 siswa (55,8%) berada pada kategori sangat rendah dan rendah. Kondisi tersebut terutama terlihat pada kemampuan berbagi tugas, berkomunikasi dengan anggota kelompok, melakukan koordinasi, dan membantu teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Setelah penerapan GBL berbasis lomba kemerdekaan, terjadi peningkatan kemampuan kerja sama siswa. Distribusi kategori kerja sama

sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kemampuan Kerja Sama Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kategori	Sebelum	Sesudah
Sangat Rendah	16 (13,3%)	2 (1,7%)
Rendah	51 (42,5%)	12 (10,0%)
Sedang	34 (28,3%)	29 (24,2%)
Tinggi	16 (13,3%)	51 (42,5%)
Sangat Tinggi	3 (2,5%)	26 (21,7%)
Jumlah	120 (100%)	120 (100%)

Berdasarkan Tabel 2, jumlah siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah mengalami penurunan dari 67 siswa menjadi 14 siswa. Sementara itu, siswa yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 19 siswa menjadi 77 siswa. Perubahan tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan siswa dalam melakukan kerja sama setelah memperoleh pengalaman melalui permainan berbasis kelompok.

Skor rata-rata kemampuan kerja sama meningkat dari 59,4 pada pengukuran awal menjadi 81,2 pada pengukuran akhir. Nilai N-Gain sebesar 0,54 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Hasil pengujian juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan kerja sama siswa sebelum dan sesudah penerapan *Game-Based Learning* ($p < 0,001$). Dengan demikian, penerapan GBL berbasis lomba kemerdekaan efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa.

Perbandingan hasil pengukuran keaktifan dan kerja sama menunjukkan bahwa kedua variabel mengalami peningkatan setelah penerapan GBL berbasis lomba kemerdekaan.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Keaktifan dan Kerja Sama Siswa

Varia bel	Rata-r ata	Rata-r ata	N-Gai n	Katego ri
-----------	------------	------------	---------	-----------

	Sebelum	Sesudah		
Keaktifan	58,7	78,9	0,49	Sedang
Kerja Sama	59,4	81,2	0,54	Sedang

Tabel 3 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kerja sama sedikit lebih tinggi dibandingkan peningkatan keaktifan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan kelompok dalam kegiatan kemerdekaan memberikan ruang yang cukup besar bagi siswa untuk berinteraksi, berbagi peran, berkomunikasi, dan mencapai tujuan bersama.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbasis lomba kemerdekaan memberikan perubahan positif dan signifikan terhadap keaktifan dan kerja sama siswa. Kegiatan yang pada awalnya lebih banyak dipandang sebagai aktivitas perayaan dan hiburan dapat dikembangkan menjadi pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Permainan estafet, bakiak, balap kelereng, dan berbagai aktivitas kelompok lainnya tidak hanya menghadirkan suasana kompetitif dan menyenangkan, tetapi juga menciptakan situasi belajar yang menuntut siswa untuk bergerak, berkomunikasi, mengambil keputusan, menjalankan peran, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok.

Temuan tersebut sejalan dengan pandangan Plass, Homer, dan Kinzer (2015) yang menjelaskan bahwa permainan dapat menjadi lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan peserta didik pada aspek kognitif, perilaku, afektif, dan sosial. Permainan memberikan situasi yang memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi melakukan tindakan, mengambil keputusan, menghadapi konsekuensi, dan memperoleh umpan balik terhadap

tindakan tersebut. Dalam penelitian ini, karakteristik tersebut tampak pada aktivitas lomba yang mengharuskan siswa terlibat secara aktif baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, permainan tidak ditempatkan sekadar sebagai aktivitas fisik, tetapi dirancang sebagai pengalaman belajar yang memiliki tujuan, aturan, peran, tantangan, dan interaksi sosial.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian-penelitian mutakhir yang telah dikemukakan pada bagian pendahuluan. Penelitian Purnomo (2026) pada dasarnya memberikan landasan empiris bahwa aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan, interaksi, dan kerja kelompok memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan penelitian ini memperkuat kecenderungan tersebut dengan menunjukkan bahwa prinsip *Game-Based Learning* tidak harus diterapkan melalui permainan digital. Permainan tradisional dan permainan fisik yang dekat dengan pengalaman siswa juga dapat dikembangkan menjadi strategi pembelajaran yang efektif apabila dirancang dengan tujuan pedagogis yang jelas.

Kesesuaian temuan ini terlihat terutama pada aspek **keaktifan siswa**. Menurut Hartini (2026), Aktivitas permainan memberikan stimulus yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi. Dalam permainan, siswa dituntut untuk hadir secara fisik, memperhatikan aturan, merespons situasi, mengambil keputusan, serta terlibat dalam penyelesaian tantangan. Penelitian mutakhir mengenai pembelajaran berbasis permainan juga menunjukkan bahwa integrasi permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa. Penelitian pada pembelajaran IPAS sekolah dasar, misalnya, melaporkan peningkatan keaktifan setelah penerapan

aktivitas permainan edukatif. Temuan lain pada pembelajaran PJOK sekolah dasar menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, interaksi antarsiswa, serta nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Dengan demikian, peningkatan keaktifan dalam penelitian ini bukan merupakan fenomena yang berdiri sendiri, tetapi konsisten dengan kecenderungan hasil penelitian empiris mutakhir.

Pada aspek **kerja sama**, hasil penelitian ini juga menunjukkan kesesuaian yang kuat dengan penelitian terdahulu. Amran (2026) menyatakan karakteristik permainan kelompok mengharuskan siswa untuk mengoordinasikan tindakan, membagi peran, saling membantu, berkomunikasi, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dalam permainan bakiak, misalnya, keberhasilan tidak ditentukan oleh kemampuan satu siswa, tetapi oleh kemampuan seluruh anggota untuk menyelaraskan langkah. Demikian pula pada estafet dan balap kelereng, keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi masing-masing anggota. Kondisi tersebut menjadikan permainan sebagai konteks alami untuk melatih keterampilan sosial dan kolaboratif.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Ramadhani, Syuhada, dan Yaldi (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan perbedaan yang signifikan pada sikap kolaboratif siswa dibandingkan pembelajaran pembandingan. Indikator kolaborasi dalam penelitian tersebut meliputi partisipasi aktif, kerja sama tim, tanggung jawab, fleksibilitas, kompromi, dan saling menghormati. Hasil tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena aktivitas permainan dalam kedua pendekatan sama-sama menempatkan siswa dalam situasi kompetitif yang

membutuhkan interaksi dan koordinasi antarpeserta. Perbedaannya, penelitian ini memperluas penerapan prinsip tersebut ke dalam permainan fisik berbasis lomba kemerdekaan pada konteks sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. Penelitian tahun 2026 mengenai penerapan *Game-Based Learning* pada siswa kelas IV menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan tanggung jawab individu, interaksi, dan kerja sama dalam kelompok (Nafisa, N., et.al, 2026). Hal ini memperkuat argumentasi bahwa unsur permainan dapat menjadi media pedagogis untuk mengembangkan keterampilan sosial, bukan hanya sebagai sarana meningkatkan motivasi atau menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Penelitian lain mengenai penguatan nilai kolaborasi melalui *Game-Based Learning* pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar juga menunjukkan adanya peningkatan nilai kolaborasi secara bertahap setelah penerapan *Game-Based Learning*. Temuan tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini karena keduanya sama-sama memanfaatkan aktivitas permainan dan aktivitas fisik sebagai konteks pengembangan kolaborasi. Perbedaannya terletak pada konteks permainan yang digunakan. Penelitian ini secara khusus memanfaatkan permainan yang memiliki kedekatan dengan budaya kegiatan lomba kemerdekaan sehingga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sosial siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, kontribusi penelitian ini terletak pada

konteks dan bentuk implementasi *Game-Based Learning*. Sebagian penelitian terdahulu menggunakan permainan digital, media interaktif, TGT, atau permainan yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip *Game-Based Learning* dapat diterapkan melalui permainan fisik yang sederhana, murah, mudah diakses, dan telah dikenal oleh siswa dalam kegiatan perayaan kemerdekaan. Dengan demikian, penerapan *Game-Based Learning* tidak selalu membutuhkan perangkat digital atau teknologi yang kompleks. Hal yang lebih penting adalah bagaimana guru mengubah permainan menjadi pengalaman belajar yang memiliki tujuan, aturan, tantangan, interaksi, refleksi, dan indikator keberhasilan yang jelas.

Aspek tersebut menjadi penting karena permainan yang sama dapat menghasilkan dampak pendidikan yang berbeda apabila hanya diposisikan sebagai hiburan. Dalam penelitian ini, nilai edukatif muncul karena permainan dirancang dengan mempertimbangkan indikator keaktifan dan kerja sama. Siswa tidak hanya diarahkan untuk memenangkan perlombaan, tetapi juga didorong untuk berpartisipasi, menjalankan tanggung jawab, membantu anggota kelompok, berkomunikasi, menghargai teman, serta mematuhi aturan permainan. Oleh karena itu, perubahan positif yang ditemukan dapat dipahami sebagai konsekuensi dari proses pedagogis yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan penguatan terhadap hasil penelitian terdahulu sekaligus menunjukkan adanya ruang pengembangan baru dalam penerapan *Game-Based Learning*. Jika penelitian sebelumnya banyak menunjukkan efektivitas *Game-Based Learning* dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, hasil

belajar, atau kolaborasi melalui permainan digital dan model permainan terstruktur, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan lomba kemerdekaan yang bersifat kontekstual dan berbasis aktivitas fisik juga dapat dimanfaatkan sebagai wahana pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperluas pemahaman bahwa *Game-Based Learning* dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, budaya lokal, dan sumber daya yang tersedia.

Dari perspektif pembelajaran, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa unsur *joyful learning* tidak harus dipertentangkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Suasana menyenangkan yang muncul selama permainan justru dapat menjadi pintu masuk untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Ketika siswa merasa tertantang, memiliki kesempatan untuk berpartisipasi, dan memperoleh pengalaman sosial bersama teman, keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran menjadi lebih tinggi. Dengan demikian, permainan dapat berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman sosial siswa dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, penerapan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan dapat dipandang bukan sekadar sebagai inovasi dalam bentuk kegiatan pembelajaran, tetapi sebagai strategi pedagogis yang mengintegrasikan unsur bermain, bergerak, berkompetisi secara sehat, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berefleksi. Hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa pembelajaran yang memberikan ruang kepada siswa untuk mengalami, melakukan, dan bekerja sama dapat menciptakan keterlibatan yang lebih bermakna. Oleh karena itu, kegiatan permainan yang selama ini identik dengan perayaan

kemerdekaan dapat direkonstruksi menjadi pengalaman belajar yang relevan dengan pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa sekolah dasar.

Kegiatan lomba kemerdekaan juga memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa. Permainan seperti estafet, bakiak, balap kelereng, dan permainan kelompok lainnya memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman konkret. Siswa tidak merasa sedang mengikuti pembelajaran formal, tetapi terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan. Kondisi tersebut dapat menjelaskan mengapa terjadi peningkatan keaktifan setelah perlakuan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan efektif dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. Sebelum penerapan, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat keaktifan dan kerja sama yang masih rendah. Setelah mengikuti kegiatan lomba yang dirancang dengan prinsip *Game-Based Learning*, terjadi peningkatan pada kedua aspek tersebut.

Pertama, keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti kegiatan *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan. Peningkatan ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi serta menurunnya jumlah siswa pada kategori rendah dan sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan tujuan, aturan, tantangan, pembagian peran, dan interaksi mampu memberikan ruang yang lebih besar bagi siswa untuk berpartisipasi, mengambil inisiatif, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan.

Kedua, kemampuan kerja sama siswa mengalami peningkatan setelah penerapan *Game-Based Learning*. Permainan kelompok memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk berkomunikasi, berbagi peran, melakukan koordinasi, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan bersama. Peningkatan pada aspek kerja sama menunjukkan bahwa kegiatan lomba kemerdekaan memiliki potensi sebagai wahana pengembangan keterampilan sosial apabila dirancang secara edukatif.

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa lomba kemerdekaan dapat ditransformasikan menjadi pengalaman belajar berbasis permainan, bukan hanya sebagai kegiatan rekreatif dan kompetitif. Integrasi prinsip *Game-Based Learning* menjadikan kegiatan permainan lebih terarah karena tidak hanya berorientasi pada menang atau kalah, tetapi juga pada proses keterlibatan, interaksi, kolaborasi, dan pengalaman belajar siswa.

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan sekolah yang bersifat rekreatif dapat memiliki nilai pedagogis apabila dirancang secara sistematis. Dengan demikian, lomba dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif kegiatan untuk mengembangkan keaktifan dan kerja sama siswa. Pendekatan ini memberikan peluang bagi sekolah untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna tanpa harus selalu bergantung pada pembelajaran formal di dalam kelas.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian mengenai efektivitas *Game-Based Learning* berbasis lomba kemerdekaan dalam meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar, beberapa saran yang dapat diberikan

adalah sebagai berikut. Pertama, bagi sekolah, kegiatan peringatan Hari Kemerdekaan sebaiknya tidak hanya diposisikan sebagai kegiatan rekreatif dan kompetitif, tetapi dapat dirancang sebagai pengalaman belajar yang terintegrasi dengan pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Sekolah dapat mengembangkan berbagai permainan yang mendorong seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi, bekerja sama, berkomunikasi, bertanggung jawab, dan menjunjung sportivitas.

Kedua, bagi guru, penerapan *Game-Based Learning* perlu dirancang secara sistematis dengan memperhatikan tujuan kegiatan, aturan permainan, tingkat tantangan, pembagian peran, kesempatan partisipasi setiap siswa, serta kegiatan refleksi setelah permainan. Guru juga perlu memastikan bahwa permainan tidak hanya didominasi oleh siswa yang aktif, tetapi memberikan kesempatan yang adil kepada siswa yang cenderung pasif untuk mengambil peran dan berkontribusi dalam kelompok.

Ketiga, secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkuat pemanfaatan *Game-Based Learning* sebagai pendekatan yang tidak terbatas pada pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga dapat diterapkan pada kegiatan sekolah yang bersifat kontekstual dan rekreatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan aspek nonkognitif, khususnya keaktifan dan kerja sama siswa. Hal ini membuka peluang pengembangan konsep *Game-Based Learning* berbasis kegiatan sekolah yang mengintegrasikan unsur bermain, pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pengembangan karakter.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti quasi-experimental

design dengan kelompok kontrol, sehingga efektivitas *Game-Based Learning* dapat dibandingkan dengan kegiatan lomba konvensional. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan jumlah sekolah dan karakteristik siswa yang lebih beragam serta mengkaji variabel lain seperti motivasi, sportivitas, kreativitas, kepemimpinan, gotong royong, percaya diri, dan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, penelitian longitudinal dapat dilakukan untuk mengetahui apakah peningkatan keaktifan dan kerja sama yang diperoleh melalui permainan dapat bertahan dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan sosial siswa sehari-hari.

Kelima, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model “Lomba Kemerdekaan Berbasis *Game-Based Learning*” yang dilengkapi dengan panduan permainan, indikator capaian, rubrik observasi, mekanisme refleksi, dan instrumen penilaian. Model tersebut diharapkan dapat direplikasi oleh sekolah lain sehingga kegiatan peringatan kemerdekaan tidak hanya menjadi momentum perayaan, tetapi juga menjadi ruang belajar yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amran, A., Ilmi, N., & Ahmad, M. (2026). Digital *Game-Based Learning* and student engagement in elementary science. *International Journal of Learning, Education and Culture*, 2(1), 1–12.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Hartini, H., & Dwiastuti, I. (2026). Efektivitas *Game-Based Learning* terhadap *student engagement*

- siswa sekolah dasar. *Jurnal Sains Psikologi*, 15(1), 1–12.
- Kiili, K., & Ketamo, H. (2018). Evaluating cognitive and affective outcomes of a digital game-based learning environment. *Educational Technology & Society*, 21(1), 94–105.
- Nafisa, N., et al. (2026). Pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 1–10.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Purnomo, A., Sadih, S., & Fitri, N. (2026). Investigating the effects of *Mobada Game-Based Learning* on student activeness in elementary mathematics: A constructivist perspective. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–15.
- Ramadhani, R., & Purwanti, E. (2026). Pengaruh model *Game-Based Learning* berbantuan media JELAJAH terhadap pemahaman konsep dan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–12.
- Squire, K. (2008). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Sung, H.-Y., & Hwang, G.-J. (2013). A collaborative *Game-Based Learning* approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*, 63, 43–51.
- Vidergor, H. E. (2021). Effects of digital *Game-Based Learning* on student engagement and collaboration. *Computers & Education*, 167, 104170.
- Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J., & Wang, Y.-Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9, 26.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420.
- Chen, C.-H., Shih, C.-C., & Law, V. (2020). The effects of competition in game-based learning on students' motivation and learning performance. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1–20.